

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

IN RE APPLICATION OF: Giovanni GIANOLA

GAU:

SERIAL-NO: NEW APPLICATION

EXAMINER:

FILED: HERewith

FOR: INTERACTIVE SYSTEM AND METHOD FOR MAKING COMMERCIAL TRANSACTIONS

REQUEST FOR PRIORITY

ASSISTANT COMMISSIONER FOR PATENTS
WASHINGTON, D.C. 20231

SIR:

- ☐ Full benefit of the filing date of U.S. Application Serial Number, filed, is claimed pursuant to the provisions of 35 U.S.C. §120.
- ☐ Full benefit of the filing date of U.S. Provisional Application Serial Number, filed, is claimed pursuant to the provisions of 35 U.S.C. §119(e).
- ☒ Applicants claim any right to priority from any earlier filed applications to which they may be entitled pursuant to the provisions of 35 U.S.C. §119, as noted below.

In the matter of the above-identified application for patent, notice is hereby given that the applicants claim as priority:

COUNTRY

APPLICATION NUMBER

MONTH/DAY/YEAR

Italy

MI2000A 001420

June 23, 2000

Certified copies of the corresponding Convention Application(s)

- ☒ are submitted herewith
- ☐ will be submitted prior to payment of the Final Fee
- ☐ were filed in prior application Serial No. filed
- ☐ were submitted to the International Bureau in PCT Application Number .
Receipt of the certified copies by the International Bureau in a timely manner under PCT Rule 17.1(a) has been acknowledged as evidenced by the attached PCT/IB/304.
- ☐ (A) Application Serial No.(s) were filed in prior application Serial No. filed ; and
(B) Application Serial No.(s)
 - ☐ are submitted herewith
 - ☐ will be submitted prior to payment of the Final Fee

Respectfully Submitted,

OBLON, SPIVAK, McCLELLAND,
MAIER & NEUSTADT, P.C.


Marvin J. Spivak

Registration No. 24,913

C. Irvin McClelland
Registration Number 21,124



22850





MINISTERO DELL'INDUSTRIA, DEL COMMERCIO E DELL'ARTIGIANATO

DIREZIONE GENERALE DELLA PRODUZIONE INDUSTRIALE
UFFICIO ITALIANO BREVETTI E MARCHI

11046 U.S. PTO.
09/885407



06/21/01



Autenticazione di copia di documenti relativi alla domanda di brevetto per

N. MI2000A001420

*Si dichiara che l'unita copia è conforme ai documenti originali
depositati con la domanda di brevetto sopraspecificata, i cui dati
risultano dall'accluso processo verbale di deposito*

Roma, il **15 FEB. 2001**

IL DIRETTORE DELLA DIVISIONE

IL PRIMO DIRIGENTE

AS. BONACCI

AL MINISTERO DELL'INDUSTRIA DEL COMMERCIO E DELL'ARTIGIANATO
UFFICIO ITALIANO BREVETTI E MARCHI - ROMA
DOMANDA DI BREVETTO PER INVENZIONE INDUSTRIALE, DEPOSITO RISERVE, ANTICIPATA ACCESSIBILITÀ AL PUBBLICO

MODULO A



A. RICHIEDENTE (I)

1) Denominazione **VIRAY PATENT B.V.**
Residenza **AMSTERDAM PAKSI BASSI** codice _____
2) Denominazione _____
Residenza _____ codice _____

B. RAPPRESENTANTE DEL RICHIEDENTE PRESSO L'U.I.B.M.

nome cognome **BURCHIELLI Riccardo e altri** cod. fiscale _____
denominazione studio di appartenenza **BARLANO & ZAVARDO MILANO S.p.A.**
via **BORGORIOVO** n. **10** città **MILANO** cap **20121** (prov) **MI**

C. DOMICILIO ELETTIVO destinatario

via _____ n. _____ città _____ cap _____ (prov) _____

D. TITOLO

classe proposta (sez/ci/sci) _____ gruppo/sottogruppo _____

SISTEMA E METODO INTERATTIVI PER L'EFFETTUAZIONE DI TRANSAZIONI COMMERCIALI

ANTICIPATA ACCESSIBILITÀ AL PUBBLICO:

SI ☐ NO ☒

SE' ISTANZA: DATA _____

N° PROTOCOLLO _____

E. INVENTORI DESIGNATI

cognome nome

cognome nome

1) **GIAMOLA GIOVANNI** 3) _____
2) _____ 4) _____

F. PRIORITÀ

nazione o organizzazione _____ tipo di priorità _____ numero di domanda _____ data di deposito _____ allegato S/R _____
1) _____
2) _____

SCIOGLIMENTO RISERVE

Data _____ N° Protocollo _____

G. CENTRO ABILITATO DI RACCOLTA CULTURE DI MICROORGANISMI, denominazione

H. ANNOTAZIONI SPECIALI

DOCUMENTAZIONE ALLEGATA

N. es.

Doc. 1) ☒ **PRV** n. pag. **28** riassunto con disegno principale, descrizione e rivendicazioni (obbligatorio 1 esemplare)
Doc. 2) ☒ **PRV** n. tav. **03** disegno (obbligatorio se citato in descrizione, 1 esemplare)
Doc. 3) ☒ **RIS** lettera d'incarico, procura o riferimento procura generale
Doc. 4) ☒ **RIS** designazione inventore
Doc. 5) ☐ **RIS** documenti di priorità con traduzione in italiano
Doc. 6) ☐ **RIS** autorizzazione o atto di cessione
Doc. 7) ☐ nominativo completo del richiedente

SCIOGLIMENTO RISERVE

Data _____ N° Protocollo _____

8) attestati di versamento, totale lire **CINQUECENTOESSANTACINQUEMILA** obbligatorio

COMPILATO IL **23 06 2000** FIRMA DEL(I) RICHIEDENTE(I) **I MANDATARI (firma per sé e per gli altri)**

CONTINUA SI/NO ☒

DEL PRESENTE ATTO SI RICHIEDE COPIA AUTENTICA SI/NO ☒

UFFICIO PROVINCIALE IND. COMM. ART. DI _____

MILANO

codice **15**

VERBALE DI DEPOSITO

NUMERO DI DOMANDA

MI2000A 001420

Reg. A.

VENTITRE

GIUGNO

L'anno millenovecento _____

il(i) richiedente(i) sopraindicato(i) ha(hanno) presentato a me sottoscritto la presente domanda, corredata da _____ fogli aggiuntivi per la concessione del brevetto sopraportato.

I. ANNOTAZIONI VARIE DELL'UFFICIALE ROGANTE

IL DEPOSITANTE

L'UFFICIALE ROGANTE

M. CORTONESI

RIASSUNTO INVENZIONE CON DISEGNO PRINCIPALE, DESCRIZIONE E RIVENDICAZIONE

NUMERO DOMANDA

M12000 A001420

REG. A

DATA DI DEPOSITO

23/06/2000

NUMERO BREVETTO

DATA DI RILASCIO

/ / /

D. TITOLO

"Sistema e metodo interattivi per l'effettuazione di transazioni commerciali".

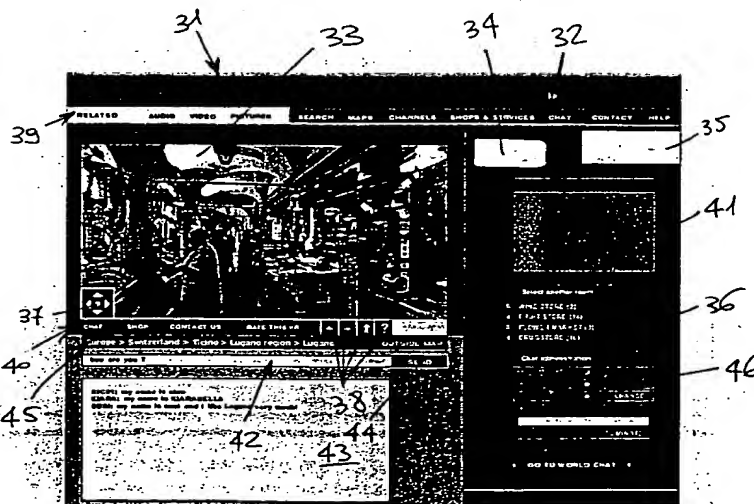
L. RIASSUNTO

Un sistema ed un metodo interattivi per l'effettuazione di transazioni commerciali, secondo i quali si prevede di effettuare un viaggio virtuale lungo le strade di una località desiderata e, quindi, visitare esercizi commerciali di quella località, in modo da poter esaminare da vicino e secondo infiniti punti di vista i prodotti o servizi in vendita, semplicemente puntando gli stessi con il mouse (12) e selezionandoli; inoltre, è possibile trascinare i prodotti o servizi desiderati presso il bancone del negozio, centro commerciale, albergo o altro e, infine, attivare una o più "chat lines" (23, 24) con altri visitatori del negozio o con il rivenditore per ottenere ulteriori informazioni sulle caratteristiche del prodotto o servizio, sul prezzo, sulle modalità di pagamento o altro.



M. DISEGNO

Fig. 4



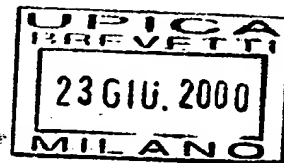
DESCRIZIONE dell'invenzione industriale

MI 2000A001420

a nome: VRWAY PATENT B.V.

di nazionalità: olandese

con sede in: AMSTERDAM.



La presente invenzione si riferisce ad un sistema e ad un metodo interattivi per l'effettuazione di transazioni commerciali e, in particolare ad un sistema e ad un metodo di compravendita di prodotti "on-line" sulla rete Internet.

La rete Internet è divenuta in poco tempo un nuovo mezzo, potentissimo e istantaneo, per le transazioni "on-line" di ogni tipo, fra cui le transazioni commerciali ("eCommerce").

Attualmente, esistono innumerevoli servizi in rete che permettono ai consumatori di accedere, tramite il

proprio terminale elettronico, a vari menu comprendenti una serie di prodotti di vario genere, fra i quali scegliere quelli da ordinare "on-line".

Successivamente, dopo aver pagato il prezzo corrispondente, solitamente tramite carta di credito e direttamente tramite il terminale elettronico (si usano, a tale proposito, per esempio, codici identificativi e "passwords" del chiamante a scopo di sicurezza), i beni acquistati vengono spediti a stretto giro

di posta o tramite corriere al recapito dell'acquirente.

I servizi di questo tipo prevedono il collegamento a determinati siti, che comprendono una serie di pagine "web" di tipo "HTML", che raffigurano e descrivono i prodotti in vendita.

L'acquirente può cercare, sfogliando le diverse pagine, quella di interesse e, quindi, inoltrare un ordine, che viene acquisito dal "server" del sito collegato; normalmente, a questo punto, il "server" trasferisce tale ordine sulla rete Internet, per esempio via "e-mail", al produttore o al rivenditore del bene prescelto, il quale, a sua volta, emette un messaggio di conferma del messaggio ricevuto.

A seguito di tale conferma, il "server" può trasmettere al cliente un ulteriore "e-mail" di conferma che il produttore o il rivenditore ha ricevuto l'ordine e che la merce indicata sarà consegnata al recapito indicato nell'ordine.

Ovviamente, le tecniche di trasmissione possono comprendere anche altri mezzi, quali il fax, il telefono o sistemi interattivi di riconoscimento vocale.

Un procedimento di compravendita "on-line" di tipo tradizionale, dunque, può essere riassunto nelle seguenti fasi: selezione con il "mouse", da parte

dell'acquirente, di un prodotto alla volta prelevato da un catalogo, che viene rappresentato su una o più pagine "web" di un sito Internet; trascinamento dei prodotti selezionati, uno alla volta, all'interno di un "cestino della spesa"; pagamento del corrispettivo dovuto, tramite carta di credito o altre forme analoghe.

Tuttavia, i metodi di selezione e acquisto di prodotti "on-line" di tipo noto presentano tutti una serie di notevoli inconvenienti, primo fra tutti quello di dover effettuare una scelta, da parte del cliente, avendo a disposizione solamente un'immagine statica e bidimensionale del prodotto desiderato.

Inoltre, i dettagli tecnici o estetici del prodotto sono necessariamente contenuti all'interno di una descrizione minima scritta sullo schermo, a corredo

della fotografia o del disegno riportato sulla pagina "web".

Infine, messaggi pubblicitari e promozionali di vendita possono essere solamente previsti in determinate aree circoscritte dello schermo ("banners").

Scopo della presente invenzione è, dunque, quello di indicare un sistema interattivo per l'effettuazione di transazioni commerciali "on-line", che ovvi agli inconvenienti sopra menzionati, ovvero indicare un

sistema basato su una esplorazione e seguente compravendita interattiva, preceduta da una trattativa tra il cliente e il rivenditore o produttore direttamente "on-line" riguardante le caratteristiche del prodotto, il prezzo, le modalità di pagamento ed altro.

Altro scopo della presente invenzione è quello di realizzare un sistema interattivo per l'effettuazione di transazioni commerciali, che permetta di inserire a piacere messaggi pubblicitari o avvisi promozionali direttamente all'interno di uno scenario virtuale.

Ulteriore scopo della presente invenzione è quello di indicare un metodo per l'effettuazione di transazioni commerciali, che consenta di sviluppare un sistema interattivo di navigazione virtuale, in particolare all'interno di esercizi commerciali di una località.

Tali scopi sono raggiunti da un metodo interattivo

per l'effettuazione di transazioni commerciali secondo la rivendicazione 1, a cui si rimanda per brevità.

Altre caratteristiche tecniche aggiuntive del metodo sopra citato e del sistema relativo sono citate nelle rivendicazioni successive.

Vantaggiosamente, il metodo secondo l'invenzione permette al cliente di individuare e richiedere, in modo semplice, intuitivo e sicuro, all'interno di uno spazio virtuale di navigazione in rete Internet, tutta



una serie di prodotti o servizi, visionando direttamente i beni all'interno dell'esercizio commerciale di pertinenza.

In pratica, sugli schermi dei vari terminali collegati vengono visualizzati gli ambienti interni reali dei negozi, centri commerciali o alberghi di una o più determinate località e si concede al cliente la possibilità di accedere all'interno dell'esercizio commerciale desiderato, al fine di cercare tra gli scaffali, scegliere i prodotti, controllarne le caratteristiche, effettuare prenotazioni, chiedere informazioni al rivenditore ed avere, infine, accesso diretto alle procedure di gestione dell'ordine del bene o del servizio desiderato.

E' possibile, inoltre, effettuare ulteriori acquisti o prenotazioni all'interno dello stesso negozio, cen-

tro commerciale o albergo o in altri negozi presenti nel sito "web", senza dover seguire tragitti o strategie di acquisto predeterminate o limitate.

Ciò determina certamente un aumento del grado di soddisfazione del cliente, che potrà utilizzare il sistema al fine di acquistare i beni e i servizi trattati in modo semplice, sicuro e rapido, ed avendo il medesimo piacere dell'acquisto in negozio, dato che il girovagare tra scaffali, prodotti e promozioni è

riprodotto a livello virtuale.

Si badi, infine, che, secondo la presente invenzione, non vi sono limiti di sorta al genere e al numero di beni, prodotti o servizi acquistabili "on-line", potendo trattarsi sia di prodotti o servizi di nicchia sia di prodotti o servizi a medio o a largo consumo. Ulteriori scopi e vantaggi della presente invenzione saranno maggiormente evidenti dalla descrizione seguente, che si riferisce ad una particolare forma realizzativa del sistema interattivo per l'effettuazione di transazioni commerciali, illustrata a scopo esemplificativo e non limitativo nelle figure allegate, in cui:

- la figura 1 è uno schema a blocchi di una postazione "hardware", tramite la quale il cliente può avere accesso al sistema interattivo di transazioni commerciali, secondo la presente invenzione;

- la figura 2 è uno schema a blocchi, che riproduce il funzionamento di massima del metodo interattivo per l'effettuazione di transazioni commerciali, secondo l'invenzione;

- la figura 3 è un esempio di visualizzazione, sullo schermo del terminale dell'acquirente, di una pagina "web" del sito relativo al sistema interattivo secondo l'invenzione;

- la figura 4 è un esempio di visualizzazione, sullo schermo del terminale del rivenditore, di una pagina "web" del sito relativo al sistema interattivo, secondo la presente invenzione.

Si badi che la presente invenzione si riferisce, in particolare, ad un sistema di compravendita "on-line", che consente l'organizzazione di vendita diretta di prodotti o servizi al cliente-acquirente, tramite un sistema di elaboratori elettronici connessi in rete.

Il sistema di elaboratori comprende almeno un "web server", che consente la navigazione virtuale del cliente all'interno di un negozio, centro commerciale, albergo o qualsiasi altro esercizio commerciale, ed accetta gli ordini dal cliente per uno o più prodotti o servizi desiderati di quel negozio.

Con riferimento alle figure menzionate, con 28 è indicato un terminale elettronico remoto di un cliente-acquirente, comprendente una unità centrale di elaborazione o CPU 10, una o più interfacce 11 per il collegamento in rete (per esempio, sulla rete Internet 14), almeno un "mouse" o puntatore 12, una tastiera 13, uno schermo di visualizzazione 15 delle pagine "web" ove navigare, una memoria RAM 16 ed un drive 17 del disco fisso del terminale 28.

Il procedimento di transazione commerciale "on-line", secondo la presente invenzione, comprende le fasi rappresentate nello schema a blocchi di figura 2 e, in particolare, include la scelta iniziale (fase indicata con 30) della località nelle cui piazze e vie principali iniziare la navigazione virtuale, la scelta (indicata con 18) del negozio, centro commerciale, hotel o altro ove effettuare i propri acquisti, la visita (indicata con 19) all'interno dell'esercizio commerciale prescelto, con possibilità di spostarsi da un locale all'altro ed avere una visione tridimensionale degli ambienti, una fase di scelta di uno o più prodotti o servizi (fase indicata con 20), una fase eventuale di visualizzazione ed apertura (indicata con 21) di finestre addizionali a video, che riportano informazioni di testo, immagini addizionali o



altri oggetti relativi alle caratteristiche tecniche o commerciali di tali prodotti o servizi, una fase di raccolta di detti prodotti o servizi all'interno di un cestino della spesa virtuale e deposizione degli stessi (fase indicata con 22) sul bancone del rivenditore, una fase di possibile attivazione di una "chat-line" (fase indicata con 23), da parte del cliente-acquirente, con altri clienti visitatori del sito, al fine di scambiare opinioni ed impressioni

sui prodotti o servizi e sulle loro caratteristiche tecniche e di convenienza, una fase di possibile attivazione di un'ulteriore "chat-line" (fase indicata con 24) con il rivenditore dei prodotti o servizi, al fine di ottenere ulteriori informazioni tecniche, effettuare negoziazioni sui termini della transazione e sulle condizioni di pagamento, discutere sulle modalità di spedizione dei beni, ecc.

Al termine della transazione (fase indicata con 25), è necessario, infine, permettere al cliente-acquirente di poter pagare in tutta sicurezza la merce acquistata, per esempio non consentendo che visitatori del sito o altri individui interessati (pirati informatici) possano accedere alle informazioni trasmesse dal cliente e relative al suo conto corrente bancario o alle carte di credito utilizzate per il pagamento.

La navigazione lungo le strade della località prescelta e quella prevista all'interno dei vari ambienti o locali degli esercizi commerciali avviene secondo un metodo di visualizzazione dei movimenti in uno spazio tridimensionale, a partire da un movimento convenzionale in due dimensioni di un dispositivo puntatore, quale un "mouse" 12 o un "trackball".

Tale metodo e sistema di visualizzazione tridimensio-

nale sono tuttora noti e prevedono che lo spazio tridimensionale sia proiettato in un piano bidimensionale per visualizzarlo all'interno di una finestra "web" o sullo schermo del 15 del terminale 28.

Si definisce, quindi, una posizione di riferimento o punto di vista, che può corrispondere al centro della finestra o dello schermo 15, grazie alla quale viene ripreso lo spazio tridimensionale circostante.

L'utilizzatore può muovere un cursore o puntatore a video, che è collegato al "mouse" o "trackball" 15, in modo da impartire una direzione di movimento in un piano bidimensionale.

Il movimento nello spazio tridimensionale si ottiene a partire dalla movimentazione impartita dall'utente, definendo una sfera o cilindro avente un centro corrispondente al centro del piano bidimensionale e de-

terminando i punti di intersezione di una linea perpendicolare al piano, a livello della posizione del cursore o puntatore, con la superficie della sfera.

La direzione del movimento risultante è quindi definita da un vettore, che si estende dall'origine ai punti di intersezione determinati.

Altre tecniche di proiezione dello spazio tridimensionale su uno schermo bidimensionale sono generalmente note e sono descritte, per esempio, nel volume

J. Foley et al., "Computer Graphics: Principles and Practice", 2° ed., Addison-Wesley, 1990, e nel brevetto statunitense US 5,841,440 (Apple Computer, Inc.) del 24.11.1998.

Per la visualizzazione di scene immersive e panoramiche a 360 gradi si utilizzano varie tecnologie, quali, per esempio, QUICKTIME VR della Apple o IPIX.

In particolare, in forme di realizzazione preferite ed esemplificative, ma non limitative, dell'invenzione, si utilizzano visualizzazioni immersive e panoramiche a 360 gradi secondo le tecnologie sopra menzionate, che permettono all'utilizzatore di esplorare attivamente uno scenario, ruotando la visione da una parte all'altra ed effettuando procedimenti di zoom in avanti e all'indietro e, nel contempo, percependo i suoni dell'ambiente, i rumori degli

oggetti presenti sulla scena o anche ascoltando una stazione radio preferita.

Inoltre, secondo la tecnologia descritta, si prevede di inserire nella scena rappresentata una serie di "hotspots" (zone sensibili al "mouse"), che permettono all'utente di muoversi su ulteriori punti di osservazione, in modo tale che l'utilizzatore possa avere la sensazione di attraversare una strada, un ponte, entrare in un edificio storico o in un nego-

zio.

Durante la navigazione da un punto all'altro una mappa indica la posizione attuale; inoltre, all'interno di ogni immagine panoramica, l'utilizzatore può interagire via terminale esplorando ulteriori contenuti relativi alla scena, quali filmati, fermo immagini, foto, descrizioni di testo e "links" (collegamenti) ad altri siti di interesse, quali, per esempio, siti di quotidiani locali o di uffici turistici.

Sempre grazie all'ausilio della procedura di navigazione virtuale descritta in precedenza, è possibile percorrere le strade, i viali e i parchi della zona (la cui immagine virtuale riporta fedelmente quanto ripreso dalla telecamera sul luogo prescelto, quali piazze, monumenti, luoghi di cultura, siti di interesse artistico), individuando gli esercizi commerciali di interesse.

Si precisa a tale proposito che l'ubicazione degli esercizi (vie, città) è esattamente quella reale.

Scelto il negozio desiderato, è possibile entrare nei locali dello stesso e spostarsi da un locale all'altro, nonché all'interno dello stesso locale.

In particolare, quando un cliente-acquirente è all'interno di un esercizio commerciale, egli ha a disposizione sullo schermo del proprio terminale una



schermata tipica, che corrisponde a quanto rappresentato nella figura 3 allegata.

Con particolare riferimento a tale immagine, si notano varie porzioni dello schermo, su cui il cliente-acquirente può effettuare le proprie scelte.

Innanzitutto, è prevista una zona ("banner") 31, destinata alla rappresentazione del marchio della società titolare del sito "web" e ad eventuali messaggi pubblicitari; in tale zona 31 è previsto altresì uno spazio 32, che permette un "link" con videate di modulistica atte alla registrazione dei visitatori del sito, in modo tale da poter controllare i nomi o nomignoli delle persone che desiderano attivare una "chat line" 23, 24 "on-line".

La procedura di acquisto di prodotti o servizi secondo il sistema interattivo per l'effettuazione di transazioni commerciali, che è oggetto della presente invenzione, è dunque sostanzialmente la seguente.

E' necessario dapprima collegarsi al sito "web" di riferimento della rete Internet, tramite un "provider"; a questo punto, dopo una serie di schermate di benvenuto e di spiegazione del contenuto del sito, si giunge ad un menu, secondo il quale è necessario scaricare dal sito sul proprio terminale, qualora non ne sia già dotato, un programma di naviga-

zione virtuale di tipo standard.

Il cliente ha la possibilità di scegliere una località desiderata, tra quelle europee o mondiali, seguendo un menu a cascata: scelta del continente, scelta della nazione, scelta della regione o della zona e quindi scelta della città; inoltre, è possibile scegliere di iniziare la propria navigazione virtuale da un determinato punto della città, identificato tramite l'indicazione di vie, piazze, parchi famosi o monumenti tipici.

Alternativamente, la navigazione può avvenire secondo particolari canali tematici (per esempio, canale del golf, con negozi specializzati e informazioni sui campi da golf) o tramite un opportuno motore di ricerca per parole chiave.

Dopo aver effettuato tale scelta, il programma fa comparire sullo schermo la videata della zona indicata, all'interno della quale è possibile spostarsi in tutte le direzioni.

A questo punto si può seguire un percorso guidato oppure un percorso individualizzato, spostando manualmente il "mouse" 12 ed avendo un'indicazione sullo schermo della denominazione delle vie limitrofe alla zona appena percorsa; quindi, durante il tragitto, il cliente può visionare, in particolare, gli esercizi

commerciali di interesse.

Una volta prescelto il negozio, è possibile selezionarlo tramite il "mouse" 12, in modo tale da poter entrare all'interno.

Nella schermata di figura 3 è rappresentato, infatti, un ambiente di un esercizio commerciale prescelto dal cliente (zona 33 dello schermo 15); nelle zone 34, 35 dello stesso schermo 15 sono rappresentati, rispettivamente, l'indirizzo e il marchio del negozio prescelto, mentre la zona 36 è destinata alla scelta, da parte del cliente e tramite il solito puntatore 12, di un diverso locale o ambiente dello stesso negozio. Inoltre, è possibile muoversi all'interno del locale agendo sui cursori dell'icona 37 e scegliere i prodotti o servizi desiderati utilizzando i pulsanti 38 di ingrandimento dell'immagine, riduzione, cambiamento delle viste, trascinamento e guida.

Ulteriori barre di comando 39, 40 si riferiscono, in particolare, alle possibilità di attivare il suono, di avviare procedure di ricerca, di visualizzare piantine delle città o di attivare una "chat line" o una conferenza audio/video con altri visitatori del sito o con il rivenditore dei prodotti o servizi; in questo caso, i nomi delle persone che sono collegate in rete alla "chat line" e/o all'audio/video confe-

renza sono visualizzati nella zona 41, mentre nelle zone 42, 43 sono visualizzati, rispettivamente, il messaggio in corso (con la possibilità di inviarlo tramite il pulsante 44) e le ultime battute di un dialogo fra clienti entrati a visionare il medesimo negozio.

Infine, la barra di comando 45 si riferisce alla località selezionata, la cui mappa può essere richiamata sullo schermo 15 in qualsiasi momento.

Se la "chat line" è attiva, il cliente può entrarvi puntando e selezionando con il "mouse" 12 il bottone 40; a quel punto, sarà inserito un messaggio sullo schermo 15, che indica la "chat line" attiva, all'interno della zona 43 dello schermo 15.

Inoltre, i visitatori del sito che non siano ancora iscritti alla "chat line" e che desiderino farlo, do-

vranno scegliere un nomignolo per iniziare la comunicazione; a tale proposito, si effettua un controllo di tale nome, affinché non sia stato già utilizzato da altri né sia un nome scelto da clienti che risultino "on-line" nello stesso momento. Se il nomignolo è già stato usato, si concedono tre diverse alternative più la possibilità di modificarlo ancora.

Nel caso in cui l'attivazione della "chat line" sia effettuata da clienti già iscritti alla stessa, ini-



zialmente si dovrà digitare il nomignolo utilizzato ed una "password", in modo da accedere alle zone di invio messaggi 42, 44 e di dialogo 43.

D'altra parte, anche il rivenditore di prodotti o servizi dell'esercizio commerciale prescelto è in grado di attivare una "chat line" dal proprio terminale installato all'interno del proprio negozio.

Ciò risulta estremamente vantaggioso, in quanto, in tal modo, il cliente-acquirente può informarsi presso il rivenditore su ulteriori caratteristiche fisiche o tecniche del prodotto o servizio acquistato; inoltre, così facendo, è possibile effettuare scambi di informazioni, trattative sul prezzo e sulle modalità di pagamento, notizie sulle modalità di vendita e di spedizione dei prodotti all'indirizzo indicato.

Il rivenditore avrà tipicamente tre opzioni di controllo della propria "chat line"; a questo proposito, in figura 4 è rappresentata una schermata tipica del terminale del rivenditore che risulta concomitante con la schermata del terminale 28 del cliente-acquirente di figura 3.

Come si può notare, l'unica differenza nelle videate risiede nella possibilità, da parte del rivenditore, di utilizzare, nella sua interfaccia, una serie di tasti, che sono previsti all'interno della zona 46;

essi comprendono un tasto di accensione/spegnimento della "chat line", nel caso in cui il rivenditore sia occupato con altri clienti o nel caso di invio di messaggi indesiderati, un tasto di espulsione di un utente dalla "chat line", al fine di prevenire eventuali scherzi o piraterie informatiche, e un tasto di invio di messaggi, al fine di permettere ai clienti di informarsi sulla prossima apertura della "chat line" (orario, tipo, numero di interlocutori, ecc.) e sugli argomenti supplementari eventualmente proposti (discussioni a tema, ospiti in videoconferenza, eventi "on-line", messaggi promozionali, offerte e incentivi ai clienti, ecc.).

Un ultimo accorgimento importante è quello di permettere che la transazione commerciale proposta all'interno della "chat line" si sviluppi e si con-

cluda in piena sicurezza per tutti gli interlocutori; a questo proposito, è necessario che, per esempio, altri clienti della "chat line" non possano accedere ad informazioni private, quali i dati anagrafici e fiscali dell'acquirente, il numero della sua carta di credito o del suo conto corrente bancario, ecc.

Tutto ciò può essere realizzato prevedendo "passwords" di ingresso del cliente alla "chat line", messaggi di conferma, da parte del rivenditore, che

comprendano, per esempio, informazioni codificate identificative di un determinato acquirente, nodi remoti della rete ove possano avvenire le verifiche necessarie, protocolli particolari di comunicazione o altre procedure di sicurezza, di per sé note.

Un tipico esempio di navigazione in rete che utilizzi un metodo e un sistema interattivi secondo la presente invenzione è sostanzialmente il seguente.

Per esempio, un turista che sta organizzando un fine settimana a Venezia può iniziare l'esplorazione del sito dalla "home page" e, quindi, selezionando le voci Europa, Italia e Venezia.

A questo punto, si entra in una visualizzazione interattiva e panoramica a 360 gradi di Piazza San Marco; l'utente può muoversi tutto intorno alla piazza, in modo da scoprire la cattedrale di San Marco, il

Palazzo dei Dogi, la laguna, con un sottofondo sonoro del rumore della folla, ed un vaporetto.

Se si muove il "mouse" sulla cattedrale appare un "hotspot", il quale, se selezionato, provoca uno zoom automatico e l'apparire di una nuova scena: la visualizzazione panoramica dell'interno della cattedrale.

In tal modo, è possibile soffermarsi sui mosaici dorati, l'altare, il pavimento marmoreo.

Altri fermi immagine di collegamento prevedono viste

in dettaglio dei mosaici e testi relativi alla storia della cattedrale.

Dopo aver visitato la cattedrale, il nostro turista può aver assaporato il desiderio di visitare quel luogo nell'immediato futuro.

Ma come trovare un grazioso e non troppo caro albergo a Venezia? Il sito in esame prevede anche questa possibilità, selezionando la lista degli hotels di Venezia e un intervallo di spesa desiderato.

Gli alberghi corrispondenti alla richiesta vengono visualizzati su una mappa e, quindi, possono essere selezionati singolarmente.

Per esempio, il nostro turista può selezionare un albergo vicino a Piazza San Marco ed effettuare una visita interattiva di tutto l'albergo; dopo aver dato un'occhiata all'ingresso, alla sala da pranzo e ad

alcune stanze, il turista, se contento della sistemazione, può scendere nuovamente all'ingresso per l'attivazione, da parte dell'addetto alla ricezione, di una "chat line" per la richiesta di prezzi e disponibilità delle camere.

Le camere prescelte possono essere nuovamente visionate in visione interattiva e panoramica, prima della conferma da parte del cliente.

A questo punto, è possibile pagare direttamente "on-



line" le camere prenotate trasferendo in linea, in modo sicuro, le informazioni relative alla carta di credito, che sono già state registrate precedentemente all'interno di una memoria.

Dalla descrizione effettuata risultano chiare le caratteristiche del sistema e metodo interattivi per l'effettuazione di transazioni commerciali, secondo la presente invenzione, così come chiari ne risultano i vantaggi.

E' infine chiaro che numerose altre varianti possono essere apportate al sistema e al metodo interattivi per l'effettuazione di transazioni commerciali, che sono oggetto della presente invenzione, senza per questo uscire dai principi di novità insiti nell'idea inventiva, così come è chiaro che, nella pratica attuazione dell'invenzione, l'implementazione e la for-

ma delle rappresentazioni illustrate (supporto di informazione, tipo di software interattivo, rete di comunicazione, presentazione delle schermate, tipo di terminale, modalità della navigazione virtuale) potranno essere qualsiasi a seconda delle esigenze e le stesse potranno essere sostituite con altre tecnicamente equivalenti.

Ing. Barzanò & Zanardo Milano S.p.A..

RIVENDICAZIONI

1. Metodo interattivo per l'effettuazione di transazioni commerciali in linea in una rete di comunicazione di informazioni tra elaboratori elettronici, del tipo comprendente una pluralità di terminali (28) di clienti o utenti della rete ed almeno un "server" di connessione, per mezzo di uno o più mezzi di collegamento o "links" di comunicazione, ad una pluralità di indirizzi di negozi o esercizi commerciali, rivenditori di prodotti o servizi, per l'acquisto di detti prodotti o servizi "on-line", caratterizzato dal fatto di comprendere le seguenti fasi:

- memorizzazione di informazioni e dati relativi a detti prodotti e servizi;
- connessione biunivoca fra detti esercizi commerciali ed almeno una rappresentazione virtuale dei loro ambienti e della loro ubicazione;
- ricezione di almeno una richiesta per detti rivenditori da parte di almeno un cliente, detta richiesta comprendendo informazioni su detti prodotti o servizi e sulle modalità della transazione.

2. Metodo interattivo come alla rivendicazione 1, caratterizzato dal fatto di prevedere ulteriormente la creazione di una o più pagine "web" di visualizzazione panoramica ed immersiva a 360 gradi degli ambienti

interni e dei locali di detti esercizi commerciali, nonché delle informazioni su detti prodotti e servizi, e la trasmissione di pagine di menu di tipo "web" a detti terminali (28) dei clienti, da cui provengono dette richieste.

3. Metodo interattivo come alla rivendicazione 1, caratterizzato dal fatto che gli schermi (15) di detti terminali (28) dei clienti visualizzano gli ambienti interni degli esercizi commerciali di una o più località prefissate, in modo tale da permettere a detti clienti di accedere all'interno di almeno un esercizio commerciale desiderato, al fine di scegliere i prodotti o i servizi, visionarli secondo vari punti di vista, controllarne le caratteristiche fisiche e tecniche e quindi avere accesso alle procedure di gestione dell'ordine di detti prodotti o servizi.

4. Metodo interattivo come alla rivendicazione 3, caratterizzato dal fatto di comprendere ulteriormente le fasi di scelta iniziale (30) di una località ove effettuare una navigazione di tipo virtuale, scelta (18) di almeno un negozio, centro commerciale, albergo o altro, ove effettuare gli acquisti, visita (19) all'interno di un esercizio commerciale prescelto con la possibilità di spostarsi da un locale all'altro di detto esercizio ed avere una visione immersiva e pa-

noramica a 360 gradi degli ambienti, scelta (20) di almeno un prodotto o servizio, raccolta (22) di detti prodotti o servizi all'interno di un cestino della spesa virtuale e trasporto (22) degli stessi all'interno di una determinata zona di detto esercizio commerciale.

5. Metodo interattivo come alla rivendicazione 4, caratterizzato dal fatto di prevedere un'ulteriore fase di attivazione (23, 24) di almeno una "chat line" o audio/video conferenza, da parte del cliente, con altri clienti visitatori dell'ambiente, in modo da scambiare opinioni ed impressioni su detti prodotti o servizi e sulle loro caratteristiche tecniche e commerciali, e con almeno un addetto all'esercizio commerciale, al fine di ottenere ulteriori informazioni tecniche, effettuare negoziazioni sui termini della



transazione e sulle condizioni di pagamento o discutere sulle modalità di spedizione di detti prodotti o servizi.

6. Metodo interattivo come alla rivendicazione 5, caratterizzato dal fatto di prevedere ulteriormente una fase di pagamento di detti prodotti o servizi acquistati, in modo sicuro, univoco e codificato.

7. Sistema interattivo implementante un metodo secondo la rivendicazione 1, caratterizzato dal fatto che

detto terminale elettronico remoto (28) di un cliente-acquirente comprende almeno una unità centrale di elaborazione (10), almeno una interfaccia (11) per il collegamento in rete, almeno un dispositivo puntatore o "mouse" (12), una tastiera (13), uno schermo di visualizzazione (15) di pagine "web", una memoria RAM (16) ed un "drive" (17) del disco fisso di detto terminale (28).

8. Sistema interattivo come alle rivendicazioni 7 e 4, caratterizzato dal fatto che detta navigazione all'interno di detta località prescelta e all'interno degli ambienti di detti esercizi commerciali avviene secondo un metodo di visualizzazione dei movimenti in uno spazio tridimensionale, a partire da un movimento bidimensionale di detto dispositivo puntatore (12).

9. Sistema interattivo come alle rivendicazioni 8 e 2, caratterizzato dal fatto che detta pagina "web", a disposizione del cliente, viene visualizzata attraverso la rete Internet e comprende una prima zona (31) destinata alla rappresentazione di marchi e messaggi pubblicitari, uno spazio (32) che permette un collegamento con altre pagine "web", una seconda zona (33) che rappresenta almeno un ambiente immersivo e interattivo a 360 gradi di detto esercizio commerciale prescelto dal cliente, altre zone (34, 35) ove so-

no rappresentati indirizzo e marchio dell'esercizio commerciale prescelto ed una porzione (36) per la scelta di un locale o ambiente diverso dello stesso esercizio commerciale.

10. Sistema interattivo come alla rivendicazione 9, caratterizzato dal fatto che sono previsti una serie di cursori (37) per muoversi all'interno di detto ambiente ed una serie di pulsanti (38) per la scelta, l'ingrandimento, la riduzione, il cambiamento delle viste e il trascinamento di detti prodotti o servizi.

11. Sistema interattivo come alla rivendicazione 9, caratterizzato dal fatto che ulteriori zone (39, 40) di detta pagina "web" si riferiscono a funzioni di attivazione del suono, avvio di procedure di ricerca, visualizzazione (45) di piantine e mappe di città, attivazione di almeno una "chat line" o audio/video

conferenza con altri visitatori di detto sito o con addetti dell'esercizio commerciale, visualizzazione (41) dei nomignoli delle persone che inviano messaggi in rete, visualizzazione (42, 43) ed invio (44) di messaggi in corso e di interi dialoghi fra i clienti.

12. Sistema interattivo come alle rivendicazioni 8 e 2, caratterizzato dal fatto che una pagina "web", a disposizione di almeno un addetto all'esercizio commerciale prescelto, comprende mezzi (46) per attivare

una "chat line" o una audio/video conferenza dal terminale, che è installato all'interno di detto esercizio, con varie opzioni di controllo, quali accensioni e spegnimenti di detta "chat line", chiusure definitive di detta "chat line", invio di messaggi.

13. Metodo e sistema interattivi per l'effettuazione di transazioni commerciali sostanzialmente come descritti e rivendicati e per gli scopi specificati.

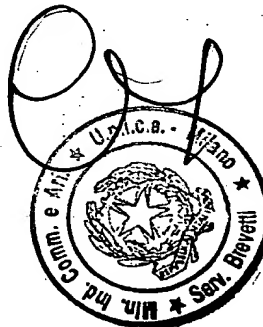
Ing. Barzanò & Zanardo Milano S.p.A.

I MANDATARI

(firma)

[Handwritten signature]
(per sé o per gli altri)

BR/br



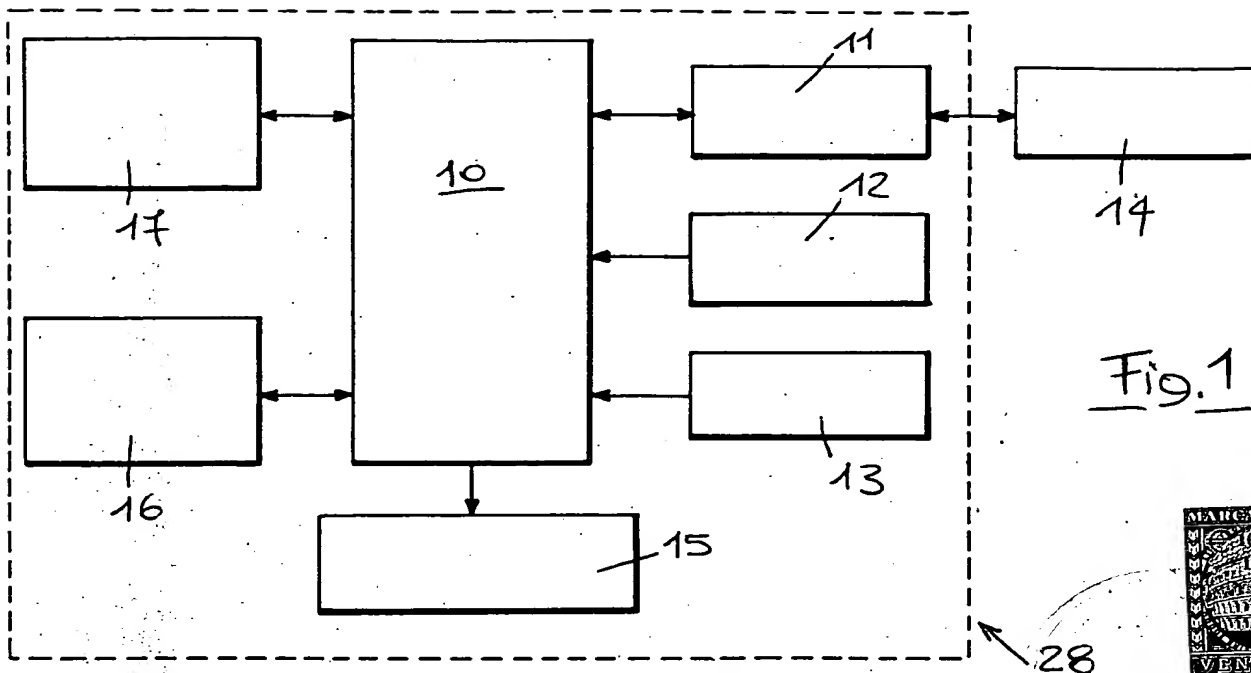


Fig. 1



30 MI 2000A001420

18

19

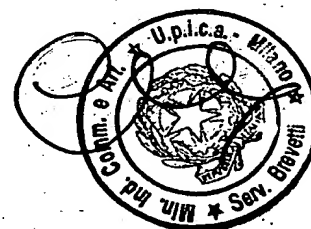
20

21

22

23

25



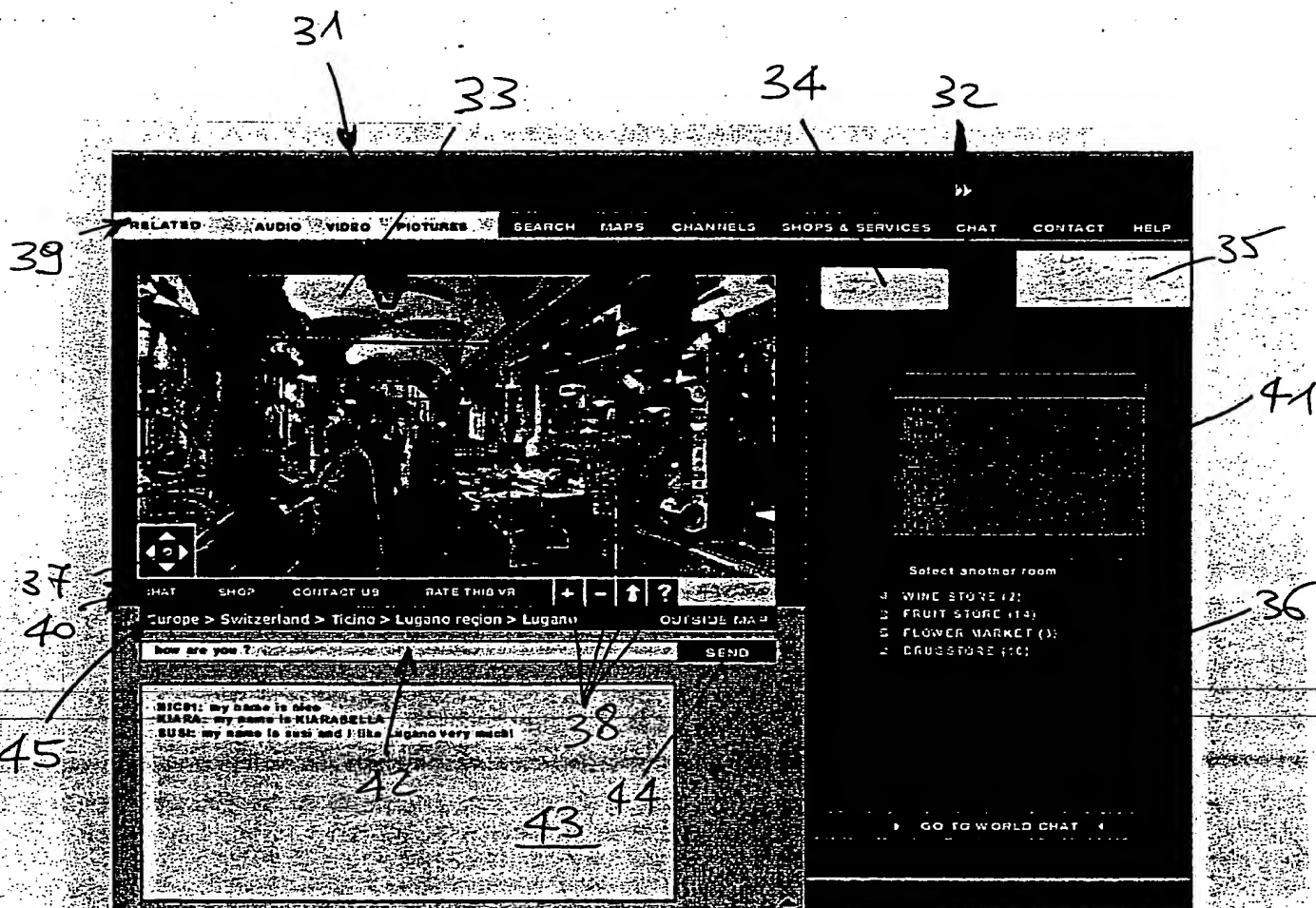
24

D. MANDATARI

(firma)

Handwritten signature
(per sé e per gli altri)

Fig. 3



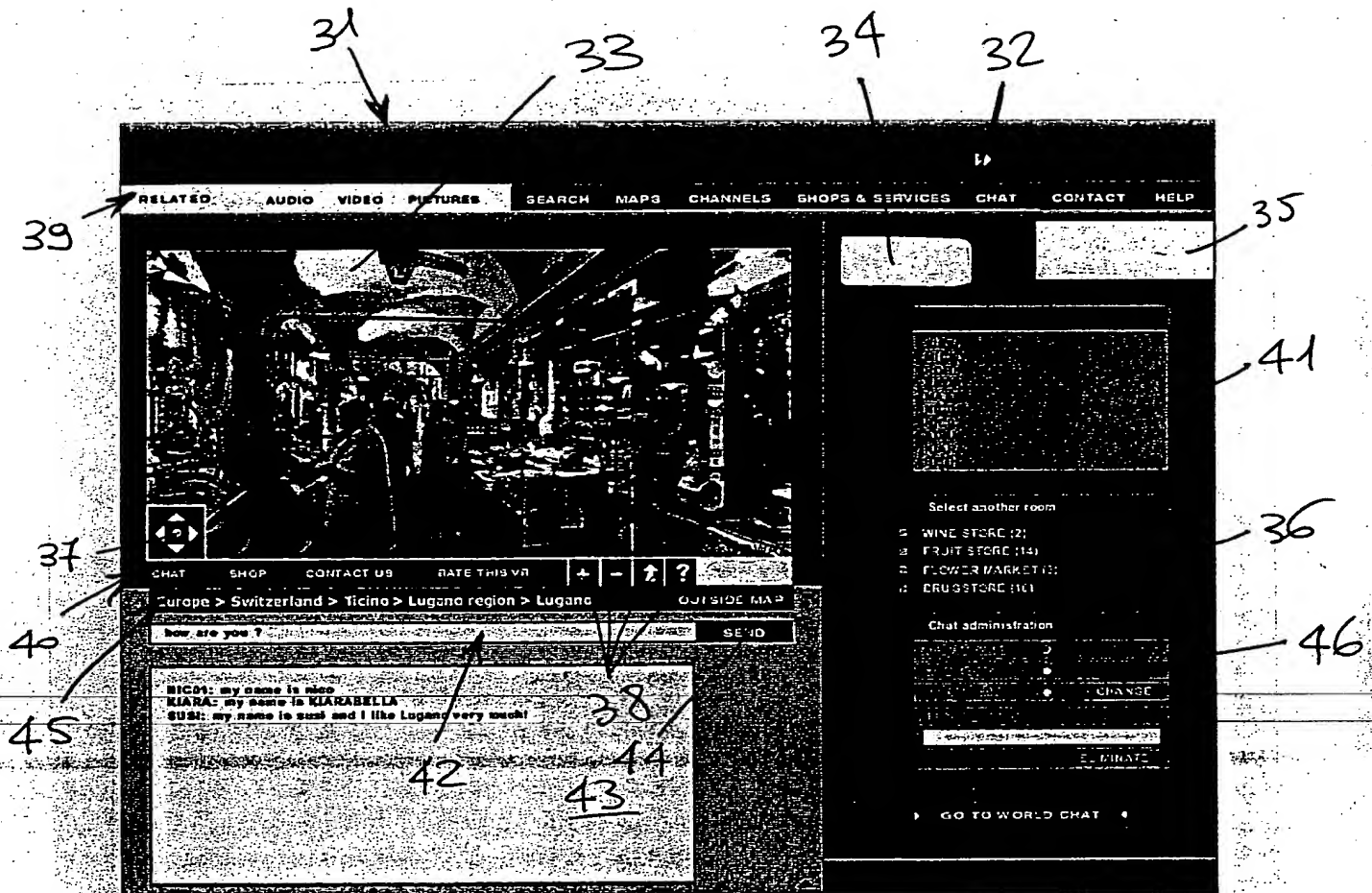
MI 2000A001420

I MANDATARI

(firma)

Woods/Lele
(per sé e per gli altri)

Fig. 4



MI 2000A001420

I MANDATARY

(firma)

Woodstock
(per sé e per gli altri)

9)

9)



22850

(703) 413-3000